

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliyani, A. (2020). Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 8(1), 40-47
- Angela. (2013). Pengaruh Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sdn 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Iilir. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 1(2), 532–544.
- Anggarani, F. K. (2015). Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern. *Buletin Psikologi*, 23(1), 1. <https://doi.org/10.22146/bpsi.10572>
- Devie Rahmawati, Mulyana Deddy, R. A. B. (2021). *game online. Game online*. 3(2), 22–32.
- Gaol, T. L. (2012). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Indonesia. *Fakultas Ilmu Keperawatan UI*, 47. [http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20313849-S42570-Huungan kecanduan.pdf](http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20313849-S42570-Huungan%20kecanduan.pdf)
- Griffiths, M.D. (2012). Video game addiction: past, present and future. *Current Psychiatry Reviews*
- Griffiths, M. (2015). “Online Computer Gaming: A comparison of adolescent and adult gamers”. *Journal of Adolescence*, 27 (23): 302-412.

- Indahningrum F. (2017). Hubungan antara Kecanduan Video Game dengan Stres pada Mahasiswa Universitas Surabaya. Surabaya: Fakultas Psikologi Universitas Surabaya (Skripsi); 2017
- Irmawati, D. K. (2021). Gambaran Kecanduan Game Gnlne pada Mahasiswa Stikes SANTA Elisabeth Medan Tahun 2021. JEES (Journal of English Educators Society), 1(2), 71–82.
<https://repository.stikeselisabethmedan.ac.id/wpcontent/uploads/2022/02/LUCIA-CINDI-SITUMORANG.pdf>
- Januar J. Hubungan Antara Tingkat Stres Dengan Kecanduan Game online Pada Remaja Kelurahan Ploso Baru Surabaya. 2017;1 – 89.
- Kartini, H. (2016). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Online dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(4), 482–489.
<https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v4i4.4232>
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Koseling Gusjigang*, 3(1), 97–103.
<http://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/download/1120/1071>
- Kusumawati, R. Yolivia. I. A. Yosi. M. 2017. Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online pada Remaja ditinjau dari Gaya Pengasuhan. *Jurnal RAP UNP* 8(1) 88-99
- Laoli, A. E. J., & Siahaan, E. M. (2023). Hubungan Intensitas Bermain Game

Online dengan Tingkat Stres pada Remaja Kota Medan. *Innovative: Journal Of Social Science* ..., 3, 10910–10921. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/3447>

MANABUNG, S. (2015). Pengaruh Terapi Tertawa Terhadap Penurunan Tingkat Stres Pada Mahasiswa Yang Sedang Menyusun Skripsi Di Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas *Skripsi*. <https://repository.ung.ac.id/skripsi/show/841411104/pengaruh-terapi-tertawa-terhadap-penurunan-tingkat-stres-pada-mahasiswa-yang-sedang-menyusun-skripsi-di-program-studi-ilmu-keperawatan-universitas-negeri-gorontalo.html>

Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 103–118. <https://doi.org/10.24042/kons.v3i2.575>

Novrialdy E, Nirwana H, Ahmad R. High School Students Understanding of the Risks of Online Game Addiction. *J Educ Learn Stud*. 2019;2(2):113.

Pratama A, Fithriyana R, Studi P, Keperawatan S, Pahlawan U, Tambusai T. Hubungan Intensitas Bermain Game online Dengan Kecerdasan Emosional Pada Mahasiswa Program Studi S1 Penjas Kesrek . 2020

Pratama, R. A., Widiyanti, E., & Hendrawati, H. (2020). Tingkat Kecanduan Game Online pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan. *Journal of Nursing Care*,

3(2). <https://doi.org/10.24198/jnc.v3i2.22850>

Prasetyo pindo wikan. Hubungan Kecenderungan Bermain Game online Dengan Tingkat Stres Pada Remaja. 2021

Prima Matur, Y., Simon, M. G., Ndorang, T. A., Ruteng, P., Yani, J. J. A., & Flores, R. (2021). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Sma Negeri Di Kota Ruteng. *55 Jwk*, 6(2), 2548–4702.

Ratnawati, D., & Astari, I. D. (2019). Hubungan Tingkat Stres Dengan Perilaku Berpacaran Pada Remaja Di SMA X Cawang Jakarta Timur. *Jurnal Profesi Medika : Jurnal Kedokteran Dan Kesehatan*, 13(1), 15–21. <https://doi.org/10.33533/jpm.v13i1.908>

Rauf, A. A., Badar, & Arsyawina. (2018). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Tingkat Stres Pada SMA Negeri 5 Samarinda. *Mahasiswa Prodi Sarjana Terapan Keperawatan, Poltekkes Kaltim*, 05, 1–11. https://www.jstage.jst.go.jp/article/personality/advpub/0/advpub_27.2.10/_pdf/-char/ja

richard oliver (dalam Zeithml., dkk 2018). (2021). Game Online Merupakan Mainan Dengan Menggunakan Internet. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2013–2015.

Sutjipto, M., Kandou, G. D., Tucinan, A. A. T. 2015. Hubungan Faktor Internal dan Eksternal dengan Tingkat Stres pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi Manado. *JIKMU* 5(1): 30-42.

- Sari, E. (2018). Perbedaan Tingkat Stres Siswa Ditinjau Dari Sistem Belajar Full Day Dan Sistem Belajar. *Universitas Medan Area*.
<http://repository.uma.ac.id/handle/123456789/9662>
- Wahyuningsih, D., Wilson, & Fitriangga, A. (2019). Durasi Bermain Game Online Dan Tingkat Stres. *Jurnal Cerebellum*, 5(1), 1213–1224.
- Wibowo, J. J. H. (2017). Hubungan Antara Tingkat Stres Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja Kelurahan Ploso Baru Surabaya. 1–89.
[https://repository.unair.ac.id/81264/2/FKP.N.09-19 Wib h.pdf](https://repository.unair.ac.id/81264/2/FKP.N.09-19%20Wib%20h.pdf)
- Young, K. (2017). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355–372.
doi:10.1080/01926180902942191. Diakses pada 14 Maret 2024.
- Zulfa Naafiatul Miftah. (2022). Pengaruh Intensitas bermain game berkonten kekerasan terhadap perilaku agresif mahasiswa fakultas dakwah dan komunikasi UIN Walisongo Semarang. 1–59.